



# Le jeu comme trompe-l'oeil et la dénégation

Marie Lenormand

## ► To cite this version:

Marie Lenormand. Le jeu comme trompe-l'oeil et la dénégation. *L'Évolution Psychiatrique*, 2012, 77 (4), pp.619-629. 10.1016/j.evopsy.2012.05.007 . hal-01333045

**HAL Id: hal-01333045**

**<https://hal-amu.archives-ouvertes.fr/hal-01333045>**

Submitted on 16 Jun 2016

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

# **Le jeu comme trompe-l'oeil et la dénégation**

## **Play as “trompe-l’œil” and negation**

**Marie Lenormand**

**Aix Marseille Université, LPCLS EA 3278, 13331, Marseille, France**

### **1 Introduction : d’une mise en question de la valorisation du jeu dans la cure des enfants**

La question du jeu dans la psychanalyse des enfants est historiquement liée aux théorisations de Melanie Klein et de Donald W. Winnicott. L’un et l’autre, chacun à leur manière, envisagèrent le jeu comme favorable à la cure de l’enfant. Chez Klein, le jeu fut abordé comme voie royale permettant d’avoir accès à l’inconscient de l’enfant et donc de mener d’authentiques cures [1] par opposition à la cure « mixte » mêlant analyse et éducation recommandée par A. Freud [2]. En proposant « d’interpréter » le jeu, permettant notamment de suppléer le manque d’associations libres chez l’enfant, Klein fit de celui-ci un levier incontournable de sa technique et inaugura la psychanalyse des enfants.

Chez Winnicott, le jeu prit aussi une place déterminante. Ce dernier soutint en effet que le *playing* (le fait de jouer) était en lui-même « thérapeutique » [3]. Conformément à cet axiome, ce dernier énonça le principe selon lequel il était nécessaire, premièrement, pour le thérapeute d’être capable de jouer et, deuxièmement, de permettre à l’enfant de jouer. Lié à la créativité, le jeu fut conçu comme le cœur de la démarche analytique.

Nous voyons donc combien ces deux théorisations majeures s’emploient à mettre en valeur l’intérêt du jeu et cela même si la valorisation du jeu, chez l’un et chez l’autre, ne repose pas sur les mêmes fondements. Chez Klein, le jeu est avant tout envisagé comme technique et c’est la possibilité d’interpréter celui-ci comme expression du fantasme qui en

fait l'intérêt. Par opposition, l'éloge du jeu vise plutôt, chez Winnicott, la dimension créatrice du *playing* : davantage que l'interprétation, c'est l'expérience du jeu qui s'y trouve promue dans son immanence.

En conséquence, ni l'un ni l'autre, si ce n'est de manière marginale, n'envisagent les difficultés que peut éventuellement poser celui-ci. En un sens, il était peut-être trop « tôt » : pour que le jeu devînt un « problème », encore fallait-il que celui-ci ait pu apparaître, d'abord, comme une « solution » aux difficultés que posait la cure des enfants.

Pourtant, ces valorisations du jeu, aussi éclairantes et incontournables soient-elles, sont problématiques. Tout d'abord, notre expérience de la cure des enfants nous a conduit à constater que, dans un certain nombre de cas, le jeu n'était pas toujours créatif ni thérapeutique, en tout cas pas au sens classique du terme *I*.

Ensuite, il nous a semblé que l'accent mis par Melanie Klein sur le rôle déterminant du jeu dans la cure pouvait d'une certaine manière fausser l'accueil de celui-ci dans la thérapie. Loin de toujours constituer une solution permettant la cure de ces derniers, le jeu nous est apparu parfois comme extrêmement difficile à manier, voire parfois comme un obstacle à cette dernière et à l'engagement et/ou l'analyse du transfert.

## **2 Proposition pour une tripartition des jeux**

Nous avons donc été amené à formuler l'hypothèse selon laquelle il est impossible, dans la conduite de la cure, de se contenter de parler « du » jeu en général de manière univoque et nécessaire de supposer, à l'inverse, qu'il existe « des » jeux, qui n'obéissent pas tous à la même logique inconsciente.

Précisons d'emblée que nous nous accorderons, au moins provisoirement, pour délimiter le champ du jeu avec la définition qu'en donne R. Caillois, selon lequel l'ensemble

jeu se laisse caractériser comme activité « libre », « séparée », « incertaine », « improductive », « réglée » et/ou « fictive » ([4], p.42) 2. Sans remettre en question cette

Signalons, en ce point, que Winnicott, implicitement, reconnaît cette dimension comme l'exemple du « garçon à la ficelle » de *Jeu et réalité* en témoigne : en dépit des espoirs de ce dernier, les jeux du garçon ne lui permettront pas d'aller mieux ([3], p.57).

2 Nous ne nous limitons donc pas à considérer les jeux de fiction, que Caillois nomme jeux de « *mimicry* », mais prenons aussi en considération les jeux que Caillois nomme d'*alea* (hasard), d'*agôn* (de compétition) et d'*ilinx* (de vertige).

définition générale, notre thèse consiste à soutenir qu'il est nécessaire d'opérer, à l'intérieur du champ du jeu, une *tripartition structurale*.

Or si Roger Caillois [4] et Jean Piaget [5] proposent des classifications structurales des jeux en fonction de leurs champs théoriques respectifs, la sociologie et la psychologie développementale, précisons que la nôtre épouse, pour sa part, celle du champ freudien. Nous postulons ainsi que les jeux peuvent obéir à des logiques inconscientes différentes, propres aux trois mécanismes constitutifs de la névrose, de la perversion et de la psychose.

Conformément à cette intuition, nous proposons de considérer que certains jeux s'organisent, premièrement, autour d'une reconnaissance de la castration et du manque – jeux que nous appellerons des jeux organisés comme des « trompe-l'œil » 3. Ces derniers recourent, selon notre hypothèse, au mécanisme de la dénégation ; afin d'illustrer ce type de jeu, nous étudierons *infra* le jeu du cheval du « petit Hans ». Deuxièmement, certains jeux d'enfants obéissent, d'après nous, à une logique de déni (*Verleugnung*) et de fétichisation – jeux que nous avons proposé d'appeler des jeux « leurres » 4 et dont relève, à nos yeux, le jeu avec les volailles d'Arpad alias le « petit homme coq » décrit par S. Ferenczi [7]. Enfin, certains jeux s'inscrivent davantage dans une logique de « forclusion » (*Verwerfung*) – jeux que nous avons été amenés à nommer des jeux « suppléances » et qu'illustrent, à notre sens, les jeux d'Erna dans *La psychanalyse des enfants* de Melanie Klein [8].

Une telle tripartition des jeux permet au clinicien, selon nous, d'envisager la part d'ombre et de négatif inhérente au jeu ainsi que de faire un pas de côté par rapport aux

perspectives de Winnicott et de Klein qui, pour des raisons certes différentes, insistent tous deux essentiellement sur sa dimension « propice » à la cure.

3 Pour cela, nous nous inspirerons de la définition qu'en donne J. Lacan dans *Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse* [6]. Nous y revenons *infra*.

4 Conformément à la proposition lacanienne consistant à opposer le leurre et le trompe-l'œil. Nous y reviendrons.

### 3 Le jeu comme « trompe-l'œil »

Cet article se consacre au jeu entendu comme « trompe-l'œil ». Précisons qu'à notre sens, c'est ce type de jeu qui est en général envisagé quand « le » jeu est évoqué, alors qu'en toute rigueur, il n'est, selon nous, qu'un cas singulier parmi d'autres. L'enfant y manie les signifiants du manque, lui-même institué par la loi symbolique et le jeu constitue, en tant que tel, une mise en forme de celui-ci.

Pour cette raison, nous proposerons de considérer qu'il s'apparente à une « dénégarion » (*Verneinung*). Nous faisons l'hypothèse que ces jeux instituent un « dispositif illusoire » permettant de « voiler » la castration sans pour autant se situer du côté d'une *Verleugnung*, c'est-à-dire d'un déni du manque ; ils « se jouent » donc de l'interdit qui a été reconnu.

Précisons ici que nous situons le jeu du côté d'une *Verneinung* plutôt que du refoulement proprement dit (*Verdrängung*), afin d'insister sur le fait que le jeu laisse émerger ce que la dynamique du refoulement condamne et tente, au contraire, de mettre à l'écart. Aussi, de la même manière que, dans l'interprétation freudienne de la dénégarion, la représentation refoulée peut se frayer une voie jusqu'à la conscience grâce à la négation grammaticale [9], proposons-nous de considérer que le jeu comme « trompe-l'œil », à sa manière, libère également le signifiant de la représentation refoulée.

Afin d'être tout à fait rigoureux, précisons que ce rapprochement commode du jeu et de la *Verneinung* mérite d'être nuancé sur un point. Il est nécessaire, en effet, d'attirer l'attention

sur le fait que, contrairement à la dénégarion qui ne constitue pas, en tant que telle, une source de plaisir <sup>5</sup> pour le sujet, l'émergence de contenu inconscient dans le jeu s'accompagne d'un

<sup>5</sup> Si l'on reprend l'exemple célèbre de l'article *Die Verneinung*, le patient qui affirme « ce n'est pas ma mère » ne tire aucune prime de plaisir de l'affleurement de la représentation inconsciente.

certain « *enjoyment* » <sup>6</sup> ou *Lustprämie* <sup>7</sup>.

Pour cette raison, le mécanisme propre au jeu gagne, à notre sens, à être rapporté, par ailleurs, à deux « activités » qu'il est permis de considérer comme les substituts, chez l'adulte, de la faculté enfantine de jouer. C'est Freud lui-même qui nous invite à envisager cette continuité entre le jeu d'une part et, premièrement, le *Phantasieren* <sup>8</sup>, présent dans les rêveries de chacun et dont les artistes font la matière de leurs œuvres <sup>9</sup> [10]. Selon lui, les rêveries diurnes sont l'équivalent du jeu de l'enfant, à la différence près que les adultes n'ont plus besoin de s'« appuyer » <sup>10</sup> sur des objets réels pour nourrir leurs fantasmes : bouts de ficelle, cubes de bois ou autres jouets ne sont plus indispensables, à partir de l'adolescence, pour construire des scénarii imaginaires. Dans l'œuvre d'art, l'expression voilée des fantaisies procurerait au spectateur et à l'artiste une « prime de plaisir » comparable à celle qu'éprouve l'enfant dans le jeu.

Deuxièmement, ce plaisir propre au dévoilement ludique du contenu inconscient gagne à être mis en lien avec ce qui deviendra, chez l'adulte, l'art du *Witz* (mot d'esprit) et ce, même si, selon Freud, la joie qu'on éprouve à faire ou à écouter un bon mot ne constitue, hélas, qu'un pâle reflet de l'« euphorie » qui était la nôtre quand, enfants, nous n'avions « que faire » du mot d'esprit « pour goûter la joie de vivre » [11]. C'est notamment grâce au

<sup>6</sup> Pour reprendre le terme winnicottien qui permet de définir le jeu [3].

<sup>7</sup> Littéralement « prime de plaisir » dans les termes de Freud.

<sup>8</sup> La polysémie du terme allemand *phantasieren* est difficile à rendre en français. Celui-ci désigne, en effet, à la fois le fait de fantasmer, mais de manière plus courante, le fait d'imaginer voire de laisser aller ses imaginations à la dérive : divaguer.

9 Précisons néanmoins ici, à toutes fins utiles et sans nous étendre sur la question, qu'il est fort probable que toute œuvre d'art ne repose pas nécessairement sur un mécanisme névrotique lié au dévoilement du contenu refoulé.

10 « *Anlehnung* » en allemand.

mécanisme du « double sens » verbal, que le *Witz* « dévoile tout en le voilant » le refoulé et provoque le plaisir <sup>11</sup>.

Afin, donc, de rendre compte de cette logique singulière propre au jeu névrotique – apparentée à une *Verneinung*, mais suscitant le plaisir comme le *Witz* et le *Phantasieren* –, nous considérons comme particulièrement pertinente la notion de « trompe-l'œil » utilisée par J. Lacan [6]. Le « trompe-l'œil » – en tant qu'il s'oppose à la notion de « leurre » – permet, en effet, selon nous, d'appréhender de manière particulièrement éclairante le plaisir singulier propre à ce mécanisme de reconnaissance et de voile du manque.

Comment, donc, comprendre la distinction entre le leurre et le trompe-l'œil ? Rappelant la joute qui opposa les deux peintres grecs Zeuxis et Parrhasios <sup>12</sup>, Lacan oppose un mode de représentation visant à « duper » le spectateur, les raisins de Zeuxis (on raconte que les pigeons eux-mêmes s'y laissèrent prendre et cherchèrent à picorer les grains du raisin peint sur la fresque) et une représentation qui invite le spectateur à aller « au-delà », le voile de Parrhasios <sup>13</sup>. Du côté des raisins de Zeuxis, on se trouverait confronté à la représentation d'un objet, fascinant, permettant d'éviter la confrontation au manque de l'objet. Du côté du voile de Parrhasios comme trompe-l'œil, on repèrerait, par opposition, une « glorification et mise à mort de l'objet » ([13], p.50), reconnaissance, donc, d'un creux, d'un manque, « autour duquel s'organise le travail représentatif » et qui « n'est autre que l'objet du désir » ([13], p.51). En effet, si le « leurre » vise à duper (comme, à la chasse, par exemple, le canard en

<sup>11</sup> Pour approfondir cette question, on se reportera avec profit aux développements d'A. Didier-Weil qui s'attachent à distinguer la logique du mot d'esprit – laissant émerger le contenu inconscient – de celle du lapsus, asservi, lui, à la « morale du refoulement » [12]. Ce dernier s'applique à montrer que si le lapsus et le mot d'esprit se ressemblent formellement, ils impliquent l'un et l'autre une disposition subjective différente : le

lapsus provoque la honte et la gêne. A l'inverse, le mot d'esprit, comme le jeu de l'enfant, suscite le plaisir. Le double sens, ressort sur lequel se fonde le Witz est, d'après nous, assimilable à un « trompe-l'œil verbal » selon la définition que nous allons donner ci-après.

12 Pour une analyse plus fouillée de cette joute, nous renvoyons notre lecteur à l'article de J.-M Vives [13]. Rappelons simplement ici, pour notre lecteur, que Zeuxis peignit des raisins si ressemblants que les oiseaux s'y trompèrent et tentèrent de les becqueter. En réponse, Parrhasios peignit un simple voile. Zeuxis, découvrant ce voile, admit involontairement sa défaite par la demande qu'il en vint à faire à son concurrent : « et maintenant montre-nous ce qu'il y a derrière ! ».

13 Ce que révéla bien involontairement Zeuxis en demandant à Parrhasios de « dévoiler » la fresque pour voir ce qu'il y avait derrière.

plastique posé sur l'étang cherche à tromper – pour mieux l'attirer – le canard sauvage), le

dispositif du trompe-l'œil, à l'inverse, devient jubilatoire du fait que le spectateur peut effectuer un « pas de côté » et prendre conscience de l'illusion produite par la représentation.

Le plaisir du trompe-l'œil suppose, intrinsèquement, que le spectateur, à un moment ou à un autre, pourra faire l'expérience, par exemple, que la fenêtre peinte sur la façade aveugle d'un immeuble ne peut et ne pourra jamais s'ouvrir. Le « ressort » du trompe-l'œil réside donc dans le fait qu'il permet à celui qui l'observe de se déprendre de l'illusion qu'il met en place, contrairement au leurre qui, lui, vise à « prendre au piège » et à captiver celui qui le contemple.

Dans la clinique, être à même de pouvoir distinguer les jeux qui jouent cette fonction de « trompe-l'œil » plutôt que celle de « leurre » nous semble une tâche aussi indispensable que féconde. En effet, nous faisons l'hypothèse que le jeu fonctionnant sur le registre du « leurre » n'ouvre sur rien d'autre que lui-même. Ne permettant pas de mettre en jeu le manque et de reconnaître celui-ci, il vise à lui substituer une chose et ce faisant, il vient, selon nous, boucher toute dynamique de cure. Repérer cette logique singulière en l'opposant à celle du jeu comme trompe-l'œil serait, par conséquent, susceptible d'aider le clinicien à éviter certains déboires dans son accueil du jeu de l'enfant.

Quant aux jeux d'enfants qui remplissent une fonction de trompe-l'œil, nous proposons de considérer qu'ils comportent une dimension symbolique. Aussi l'apparition de ce type de jeux se révèle-t-elle donc tout à fait intéressante dans la cure de ces derniers. Il nous semble, en ce cas, qu'on pourra d'ailleurs s'accorder avec D.W.Winnicott pour leur reconnaître une



fonction « auto-curative ». Plus précisément, nous ferons l'hypothèse que leur émergence constitue le signe qu'une coupure symbolique a pu être réaffirmée et reconnue. En ce sens, le jeu ne serait pas tant la *cause* que le *lieu* en lequel le symptôme, de pathologique, peut se muer en une élaboration fantasmatique du côté d'un symptôme cette fois entendu comme non-aliénant. Avant de revenir plus précisément sur cette dimension de la reconnaissance de la loi dans le jeu « trompe-l'œil » **14**, attachons-nous à développer un exemple, celui du petit Hans.

#### **4 Le petit Hans : du symptôme de la phobie du cheval au jeu du cheval**

Précisons que nous avons choisi un jeu tiré des *Cinq psychanalyses* plutôt qu'une énième étude du jeu du « *fort-da* » pour deux raisons principalement. En premier lieu, le jeu du cheval chez le petit Hans s'inscrit dans un récit de cure qui permet de suivre les étapes de la dynamique psychique et les conditions d'émergence du jeu – or le contexte d'apparition d'un jeu est toujours important : isolé, il ne peut, selon nous, recevoir d'interprétation. En second lieu, ce jeu comporte aussi l'avantage, toujours selon nous, de mettre en valeur de manière exemplaire la fonction de la reconnaissance de la loi dans le jeu entendu comme trompe-l'œil.

Parmi les huit jeux rapportés dans *L'analyse d'une phobie d'un petit garçon de 5 ans*, celui qui a particulièrement retenu notre attention et sur lequel se penche quelque temps Freud est donc celui qui, significativement, succède à la phobie proprement dite et qui intervient la semaine après la rencontre avec Freud. La rencontre avec le « Professeur » a lieu le 30 mars 1908. Le jeu « du petit cheval » est rapporté par le père le 5 avril 1908.

À notre connaissance, la littérature ne fait pas particulièrement mention de ce jeu rapporté par Max Graf, le père, et rapidement commenté par Freud. Selon notre hypothèse, celui-ci rend pourtant très bien compte de la dimension profondément humoristique que peut contenir le jeu de l'enfant et du lien que celle-ci entretient avec une inscription de la loi. Nous

proposons de considérer que ces deux aspects font de lui, pour reprendre l'assertion de Winnicott, un jeu « thérapeutique ».

14 Point sur lequel nous reviendrons dans notre dernière partie.

Mais venons-en à ce que nous en dit le texte. Dans le compte-rendu du père du petit Herbert, *alias* Hans, on apprend qu'au moment où la phobie commence à céder après la consultation avec Freud, le petit garçon prend plaisir à « jouer » et à incarner le cheval de la phobie :

"Hans depuis quelque temps joue au cheval dans la chambre, il court dans tous les sens, tombe par terre, gigote avec les pieds, hennit. Une fois il s'attache autour du cou un petit sac comme une musette. A plusieurs reprises, il accourt vers moi et me mord". ([14], p.45)

À ce sujet, Freud commente :

"Il accepte ainsi les dernières interprétations plus résolument qu'il ne le peut avec des mots, mais naturellement avec échange des rôles, car le jeu est au service d'une fantaisie de souhait (*Wunschphantasie*) 15. Il est donc le cheval, il mord son père, du reste, il s'identifie, ce faisant, avec le père". ([14], p.45)

On comprend ici que Freud se félicite de la portée de ses interprétations. Lors de son entrevue brève avec celui-ci en présence de son père, il avait raconté au petit Hans que « bien avant qu'il ne vînt au monde », il avait « déjà su qu'un petit Hans naîtrait un jour qui aimerait tellement sa mère qu'il serait par la suite forcé d'avoir peur de son père » 16 ([15], p.128). Hans aurait demandé sur le chemin du retour à son père « Le professeur parle-t-il donc avec le bon Dieu pour être capable de tout savoir à l'avance ? » ([14], p.36)

Comme Maria Torok ([16], p.444) résume humoristiquement l'intervention de Freud : *se non è vero, è bene trovato*. En d'autres termes, si ce qu'a dit Freud n'est pas nécessairement vrai, n'en demeure pas moins que c'est bien « trouvé » et que la rencontre a des effets très intéressants. Remarquons que les commentateurs, aussi différents soient-ils, sont assez unanimes sur la portée de cette interprétation freudienne. J. Lacan [17] préfère

<sup>15</sup> Nous serions plutôt tentés de traduire « fantasme de désir ».

<sup>16</sup> Traduction de M. Bonaparte et R.M. Loewenstein que nous trouvons plus élégante.

retenir, pour sa part, non pas tant le *contenu* de celle-ci (puisqu'il fait l'hypothèse que c'est *au contraire* le manque d'un rappel de la loi par le père qui lui semble à l'origine de la phobie) que le fait selon lequel Freud *serait parvenu à introduire* « du père réel » par son intervention, c'est-à-dire qu'il aurait permis un rappel de l'instance de la loi **17**. Signalons combien cette interprétation nous semble féconde afin de comprendre, notamment, la possibilité pour le petit garçon, après cette entrevue, de passer du *symptôme phobique* ayant élevé le cheval à la dignité d'objet de l'angoisse au *jeu du cheval*.

Avant d'en arriver-là, remarquons que l'on retrouve, dans cette analyse du jeu, la manière bien propre à Freud d'interpréter les destins du fantasme, ses renversements et ses vicissitudes. Le jeu, tel un fragment de fantasme et au titre de « formation de l'inconscient » comme le rêve, se trouve interprété comme une des multiples occasions données à la grammaire de l'inconscient de se déployer. Dans le jeu, Hans « accepterait » les interprétations freudiennes « plus résolument qu'il ne le pourrait avec des mots », tout en les « renversant » au nom du principe de plaisir. Il reconnaîtrait, selon Freud, qu'il craint les représailles paternelles en raison de son désir incestueux pour la mère. Mais au lieu d'acquiescer à cette interprétation en paroles, l'enfant la « jouerait » en prenant la place du père. Renversement du sujet et du complément, voilà l'interprétation grammaticale que fait Freud du passage du symptôme au jeu. Plutôt que de demeurer l'objet passif des fantasmatiques représailles paternelles, l'enfant s'en ferait le sujet actif en inversant les rôles. On pense ici à Ernst qui, dans *Au-delà du principe de plaisir*, plutôt que de rester l'enfant abandonné par la mère, se « vengerait » de celle-ci en inversant les rôles dans son jeu avec la bobine, en acquérant la maîtrise imaginaire de la situation ([19], p.57 *sqq.*).

Pourtant, de même que J. Lacan nous mettait en garde de ne pas simplifier la portée du

17 Cf. à ce sujet le très éclairant livre de I. Morin [18] dont cet article s'est inspiré.

jeu du *fort/da* en prenant la bobine pour « la mère réduite à une petite boule par je ne sais quel jeu digne des Jivaros » [6], ce renversement imaginaire peut-il suffire à rendre compte du déplacement subjectif à l'œuvre dans le passage du symptôme phobique au jeu ? Est-il satisfaisant de comprendre l'effet du jeu comme celui d'une maîtrise imaginaire, au sens où, dans le jeu, il serait permis à Hans de prendre sa revanche sur son père ?

Il est premièrement nécessaire de rappeler combien l'idée de « maîtrise » dans le jeu est à considérer avec précaution. À trop insister sur celle-ci, on risquerait effectivement de gommer le fait que les déterminations inconscientes du désir conduisent plutôt inéluctablement tout joueur à être joué autant qu'il ne joue. Plutôt que le lieu d'une maîtrise, le jeu serait plutôt le lieu d'une « déprise ». Nous proposons en effet de considérer que le jeu « arrive » au sujet comme un trait d'esprit ou d'humour bien plus qu'il ne peut délibérément en décider. En poussant l'analogie, nous serions même tentés d'aller jusqu'à affirmer que le sujet « tombe » dans le jeu comme il « tombe » amoureux : le joueur y fait avant tout l'expérience, parfois jubilatoire, de son aliénation. Dans le jeu, c'est toujours une dimension autre qui tend à se dévoiler, celle où le sujet se trouve dépassé par une dimension que nous nommerons inconsciente, susceptible de l'étonner lui-même.

Deuxièmement, il nous semble *qu'en lui-même*, le renversement grammatical ne saurait rendre compte à lui seul du « franchissement » opéré du symptôme au jeu et cela quand bien même l'on peut penser que ce déplacement, signe que quelque chose dans la névrose du petit garçon est en train de « se déplacer », n'est pas anodin. En effet, un simple renversement des rôles n'aurait-il pas comme nécessaire corollaire le retour, dans un troisième temps, à la position initiale, condamnant Hans à alterner entre phobie et agression jouée du père, selon un ordre binaire et une alternance sans dialectique possible ? N'est-il pas plus fécond de considérer que le jeu témoigne, à sa manière, du fait que dans ce jeu de maîtrise, une autre

dimension a pu être creusée, un coin a pu être enfoncé permettant, ce faisant, d'ouvrir une scène pour une expression « élevée à la puissance seconde du désir » [20] ? N'est-ce pas l'introduction du signifiant de la loi qui permet ici de se dégager des impasses d'une logique de maîtrise imaginaire ?

Aussi plus décisive nous apparaît la suggestion freudienne qui laisse penser – et même si le « Professeur » insiste peu dessus – que le refoulement (*Verdrängung*) aurait quelque peu cédé <sup>18</sup>. Remarquons en effet que le fantasme, sur la scène du jeu de Hans, trouve désormais à se déployer plutôt qu'à demeurer « enclos » dans le symptôme de la phobie du cheval. Nous faisons l'hypothèse que ce qui, dans la phobie, restait « chiffré » – au sens où un symptôme « chiffre » un signifié refoulé que « dé-chiffre » l'analyste [20] – trouve désormais dans le jeu une scène pour se déployer.

## 5 Le jeu et la loi

Nous proposons de considérer que la possibilité d'ouvrir cette scène et l'*enjoyment* [3] qui en résulte provient d'un changement de disposition de l'enfant par rapport à la loi. Si du « manque » a été réintroduit (qu'indique en trompe-l'œil le jeu), c'est que l'interdit a trouvé à être rappelé. C'est donc, dans notre hypothèse, la réintroduction de la question de la loi qui, instaurant une coupure, permet d'ouvrir une autre scène.

Dans cet exemple du petit Hans, nous est montré combien une certaine reconnaissance de celle-ci permet donc, paradoxalement, un gain de plaisir : à partir de l'intervention freudienne, le petit Hans peut se mettre à jouer et son symptôme commence à se dénouer.

Au premier temps du refoulement qui avait frappé le désir du petit garçon et produit la phobie, succède ainsi une expression ludique et transposée de la pulsion qui semble ne plus

<sup>18</sup> Nous considérons, pour cette raison, que cet exemple constitue une *illustration* de notre hypothèse théorique selon laquelle que le jeu comme trompe-l'œil s'oppose, sous un certain rapport, – du fait que sa logique s'apparente à une *Verneinung* – à la « morale du refoulement » comme *Verdrängung*.

avoir besoin du soutien du symptôme pour trouver sa consistance. Expliquons-nous.

Nous reprenons ici l'hypothèse lacanienne selon laquelle quelque chose de l'ordre du signifiant de l'interdit aurait été réintroduit par le « Professeur » (qui, rappelons-le, aux dires du petit Hans, parle « avec le bon Dieu ») et faisons l'hypothèse que, ce faisant, l'intervention freudienne a permis au petit garçon un changement de position subjective. Lacan nous dit, en effet, que l'intervention de ce dernier aurait consisté à introduire du « père réel » là où le père de Hans « s'obstinait » à ne pas vouloir rappeler, auprès de son fils, la loi [17]. La phobie était, en ce sens, une tentative de Hans pour suppléer cette défaillance du côté du père.

Or, dans le jeu manifeste du petit Hans, la loi du père, celle du manque ordonné par l'interdit oedipien, se trouve imaginairement défiée (Hans « attaque » son père), néanmoins, ce « défi » est précisément rendu possible, selon notre hypothèse, dans la mesure où, au fond, la loi a trouvé à s'inscrire et a pu être, dans une certaine mesure, rappelée. Si imaginairement, dans le jeu, la loi peut être transgressée, c'est dans la mesure où, à l'horizon, une telle transgression est rendue possible par l'inscription de la loi. Le jeu fonctionne en « tromper l'œil » **19**.

À l'inverse, dans la phobie, le cheval risquait « réellement » de mordre : du fait de ce défaut de symbolisation, on voit combien c'est la possibilité même du jeu qui se trouvait mise à mal. Aussi faisons-nous l'hypothèse que l'interdit rappelé par l'oracle Freudien offrit au petit garçon une *issue* à son désir incestueux différente de celle du symptôme : celle de la symbolisation ludique. Si le désir incestueux ne pouvait conduire Hans qu'à l'angoisse tant que la fonction du père se révélait défaillante, le geste freudien, en rappelant la loi, permit à l'enfant de se remettre à jouer avec les termes de son fantasme et de remettre en circulation les signifiants constitutifs de ce dernier. Dans le symptôme, le sujet crucifié se trouve

19 Ce qui permet de penser, en accord avec J.Lacan, que ce jeu de *défi* constitue, tout en même temps, un *appel*, de la part de Hans, à la loi du père. Comme dans le trompe-l'œil, les deux dimensions sont vraies *à la fois*. immobilisé et la scène comme figée sur une « séquence » ne donnant lieu à rien d'autre qu'à une répétition. Il n'y a, dans ce cas, pas de place pour un quelconque « bougé », la phobie se présente comme un « arrêt sur image » dans lequel le sujet se trouve complètement pris sans pouvoir introduire le moindre décalage, tel un « Saint Sébastien à la colonne ». Au contraire, dans un jeu, quelque chose « circule », le jeu des métamorphoses n'est pas sclérosé en une forme rigide et immuable. Une certaine détente permet l'émergence d'un plaisir en mouvement au sens que rend explicite la forme verbale du *play-ing* winnicottien. Nous faisons ainsi l'hypothèse que la ré-introduction de la dimension du manque dans le jeu permet d'échapper aux effets mortifères de la complétude narcissique du symptôme. Mise en forme symbolique d'un manque, le jeu comme « trompe-l'œil » comporte une dimension dynamique, résolument liée, selon nous, à la dimension inaccessible – et donc motrice – du désir.

On saisit par conséquent, ici, l'importance clinique du rappel de la loi qui, mettant en mouvement le sujet, rend possible le jeu. Un tel effet se repère très nettement dans le travail avec certains enfants névrosés qui – de manière suffisamment fréquente pour être remarquée – ne peuvent se (re-)mettre à jouer qu'à partir du moment seulement où l'interdit a pu être rappelé, l'absence d'une reconnaissance de la loi symbolique conduisant soit à l'éparpillement, soit à l'inhibition, soit à l'angoisse, mais rarement au jeu, en tout cas entendu comme « trompe-l'œil ».

## 6 Conclusion

Pour conclure, cette articulation du jeu « trompe-l'œil » avec une reconnaissance de la loi apporte, selon nous, un autre éclairage sur les thèses de Winnicott et de Klein ainsi que sur la clinique de l'enfant. S'il est permis de considérer le jeu ici comme « auto-curatif », nous

avons vu combien cette dimension thérapeutique du jeu était indissociable d'un rappel de la loi qui, en amont, permettait en dernier ressort l'émergence du jeu et de son site. Le jeu est donc bien thérapeutique, mais, avant lui, la loi qui permet de l'instituer. Par là, c'est l'importance du dispositif analytique qui est mis en lumière : ce n'est pas n'importe quel jeu qui peut devenir, pour l'enfant, un espace de symbolisation, mais seulement un certain type de jeu dans certaines circonstances. Au-delà du dispositif, c'est aussi la question de la structure du sujet qui se trouve ici soulevée, dans la mesure où il n'est possible de rencontrer ce type de jeux qu'à la condition que l'enfant puisse user du mécanisme de la dénégation. La dimension thérapeutique du jeu, telle que décrite ici, relève en effet d'un certain type d'assujettissement à la structure.

Par ailleurs, c'est la méthode kleinienne d'interprétation des jeux qui trouve ici à être nuancée. En effet, si l'on suit notre interprétation du jeu de Hans, ce n'est pas tant le dévoilement du fantasme par l'interprétation – comme Klein le préconise – qui semble avoir opéré que le rappel de l'instance de la loi et la coupure que celui-ci a permis d'opérer, ouvrant, à l'enfant, un lieu lui permettant de jouer de son fantasme plutôt que d'*en* être le jouet. Nous formulons donc l'hypothèse que dans certains cas favorables, le « simple » rappel de la loi – plutôt que l'interprétation des termes du fantasme – permettrait que l'enfant se retrouve appelé à une position de sujet. Ici, nous voyons combien le jeu n'est pas tant ce qui permet la cure de l'enfant que le signe d'une certaine appropriation de son symptôme par l'enfant.

Au-delà de Klein et Winnicott, c'est sur la *manière d'accueillir* le jeu dans la clinique de l'enfant que le repérage d'un mécanisme du jeu fondé sur la dénégation a, selon nous, des effets. Etre en mesure de distinguer les différents fonctionnements à l'œuvre dans les jeux nous semble effectivement une tâche primordiale pour celui qui travaille avec les enfants. Si nous avons exposé les liens du jeu « trompe-l'œil » et de la loi, ajoutons, pour conclure, qu'il



est peu probable que nous retrouvions les caractéristiques de ce jeu dans le jeu « leurre » et le jeu « suppléance » dans la mesure où le rapport à la loi s'ordonne structurellement différemment dans la logique de la *Verleugnung* et de la *Verwerfung*. Ce point conduit, selon nous, à reposer la question de la dimension potentiellement thérapeutique de ces deux types de jeux.

**Conflits d'intérêts :**

L'auteur déclare n'avoir aucun conflit d'intérêt en relation avec la rédaction de cet article.

## Références

- [1] Klein M. Les principes psychologiques de l'analyse des jeunes enfants (1926). In : Essais de psychanalyse. 1921-1945. [Traduction M. Derrida]. Paris : Payot ; 1984. 166-177.
- [2] Freud A. Le traitement psychanalytique des enfants (1951). [Traduction E. Rochat et A. Berman]. Paris : PUF ; 1996.
- [3] Winnicott DW. Jeu et réalité (1971). [Traduction de C. Monod et J.-B Pontalis]. Paris : Gallimard ; 1975.
- [4] Caillois R. Les jeux et les hommes. Paris : Gallimard ; 1958.
- [5] Piaget J. La formation du symbolisme chez l'enfant. Neuchâtel : Delachaux et Niestlé ; 1976.
- [6] Lacan J. Le séminaire. Livre XI. Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse. 1964-1965. Paris : Seuil ; 1973.
- [7] Ferenczi S. Un petit homme coq. (1913). In : Psychanalyse II. Œuvres complètes 1913-1919. [Traduction J. Dupont et M. Viliker]. Paris : Payot ; 1970. 72-78.
- [8] Klein M. La psychanalyse des enfants (1932). [Traduction J.-B. Boulanger]. Paris : PUF ; 1959.
- [9] Freud S. La négation (1925). In : Résultats, idées, problèmes, II. 1921-1938. [Traduction J. Laplanche]. Paris : PUF ; 1985. 135-139.
- [10] Freud S. Le poète et l'activité de fantaisie (1908). In : Oeuvres complètes, t. VIII 1906-1908. [Traduction J. Altounian, P. Cotet et P. Haller]. Paris : PUF ; 2007. 159-171.

- [11] Freud S. Le mot d'esprit et ses rapports avec l'inconscient (1905). [Traduction M. Bonaparte et M. Nathan]. Paris : Gallimard ; 1930.
- [12] Didier-Weill A. Les trois temps de la loi. Paris : Seuil ; 1995.
- [13] Vives JM. L'art de la psychanalyse. Métapsychologie de la création et créations métapsychologiques. In : Psychisme et création. Le Bouscat : L'esprit du temps ; 2004. 43-65.
- [14] Freud S. Analyse de la phobie d'un garçon de cinq ans (1908). In : Œuvres complètes, t.IX. Paris : PUF ; 1998. 1-130.
- [15] Freud. S. Cinq psychanalyses. [Traduction M. Bonaparte et R.M. Loewenstein]. Paris : PUF ; 1954.
- [16] Abraham N, Torok. M. L'écorce et le noyau. Paris : Flammarion ; 1987.
- [17] Lacan. J. Le séminaire. Livre IV. La relation d'objet. 1956-1957. Paris : Seuil ; 1994.
- [18] Morin. I. La phobie, le vivant, le féminin. Toulouse : PUM ; 2009.
- [19] Freud S. Au-delà du principe de plaisir (1920) In : Essais de psychanalyse. [Traduction J. Laplanche et J.-B. Pontalis]. Paris : Payot ; 1981. 47-128.
- [20] Lacan. J. Fonction et champ de la parole et du langage en psychanalyse. In: Écrits I. Paris : Seuil ; 1966. 235-321